Numero 1 - 1998

CLUB Nintendo®

WCW vs. nWo
WORLD TOUR

Tutti i punteggi, tutte le vostre lettere, tutte le novità Nintendo

"I MAGNIFICI TRE"

Tre racconti. Tre facce della stessa medaglia? Sicuramente tre soci fulminati sulla via del racconto.

I vincitori di:

SUPER... SUPER MARIO

E' grande... E' mitico...
E' insuperabile...
Inimitabile, il N°1 nel mondo (e registrato su Marchio Nintendo).
Prima del Nintendo 16 Bit, di Pac-Man, di Space Invaders, prima dell'era del... divertimento vero e proprio!
Lui...
Direttamente dal mondo dei videogames: super, ultra, mega, pimpante, fresco, fresco di lavanda, califragilispicalidoso...
SUPER MARIO!!!

P.S. "Autocommento: Anf! Sgurgle! Pant! Aiut...!

MARIO & BROWSER

Mario era seduto su un sasso quando sentì un sibilo dietro ai cespugli -
-Che succede- si chiedeva.
-Vado a vedere cosa succede- Mario si avviò verso i cespugli.
Ad un tratto vide una coda di volpe
-Ehi Fox, come stai?-
Girandosi la "volpe" notò Mario e rientrò nel suo airwing sparando a raffica su di lui.
Mario disse: -Oh, oh! Non è Fox...- ma mentre parlava, "Fox" gli sparava.
Stava ballando il tango per evitare tutti quei laser e notò che quello era Browser.
Mario saltò sull'airwing e aprì la cupola dove vi era Browser.
Browser era stato disfatto (come in Super Mario 64...NdM) e così dopo scomparì nel nulla.
Mario non capì se quello era l'ultimo "round" con Browser... Che sia stata veramente l'ultima volta?

I MARI DELLA LUNA

Nei mari della luna
tuffi non se ne fanno:
non c'è una goccia d'acqua,
pesci non ce ne stanno.
Che magnifico mare
per chi non sa nuotare.

Inviare a: **CLUB NINTENDO** c/o GIG Nintendo Via Volturno, 3/12 - 50019 Sesto F.no (FI)

CONFUSAMENTE SENTO CHE INTORNO C'E' ARIA DI PRIMAVERA, E ANCHE L'ODORE DI STAMPA DEL GLORIOSO NINTENDO CLUB EVOCA GRANDI ALBERI, INTERE FORESTE DOVE VIDEOGAMES COLORATISSIMI CORRONO SULLE LORO LIEVI GAMBETTE E PLACIDE CONSOLLE STANNO IN COMPLETO RELAX NELLA LUNGA PAUSA GIOCO. SARA' UN SOGNO? SARA' UN NUOVO TRUCCO? COMUNQUE SIA IO LA' DENTRO CI STO DA DIO! PROVATECI ANCHE VOI, A GIOCO FERMO, A DISTENDERVI UN PO' GUARDANDO IL CIELO IN ALTO CHE E' SEMPRE PIU' BLU. DOPODICHE' PREPARATEVI ALL'AVVENTURA SELVAGGIA CHE HA PER TITOLO: NINTENDOCLUB NUMERO UNO 1998. A VOLTE RITORNANO!!

Sommario

NUMERO UNO MILLENOVECENTONOVANTOTTO

NAGANO

Neve - Uragano - Strategie
sportive - Sci in mano
Sci ai piedi - Freddo intenso
Percorsi bianchi
Cime ghiacciate - Sfide gelide
Tutto in un gioco solo
Sublime -Gelido
NAGANO!

CHISUPERSIAMOTEST

Supersiete pronti? Si' come sempre. Voi Nintendosoci, magnifici, paradossali, cartacei e amici del cestino. Testimoniate dunque della vostra attivissima presenza nel magnifico...
...CHISUPERSIAMOTEST!

TAMAGOTCHI

Virtuale come virtu'? Certamente! La virtu' di accudire, amare, seguire, pulire, accontentare, forse viziare in tutto e per tutto il nostro beneamato uovo tascabile.
OH! TAMAGOTCHI!!!

Presidente: Super Mario Direttore: Pino Marchi • Responsabile Editrice in Italia: Linea GIG S.p.A. su autorizzazione John Fletcher, Editor in chief • Art: Catalyst Publishing, Nintendo Co., Ltd.
Stampa: Catalyst Publishing, England • Direzione e segreteria: Linea GIG - CLUB NINTENDO Via Volturno, 3/12 - 50019 Osmannoro Firenze.
Hanno collaborato a questo numero per le rubriche italiane: Progettazione e Copy: Mariella Menci, Laura Batistoni, Marco Vannozzi - Grafica: SENZA FILTRO. Registrato al Tribunale di Firenze al n° 4298 il 4/2/93.
Nintendo è un marchio di proprietà della Nintendo Co., Ltd. e il nome Club Nintendo è usato su espressa autorizzazione della Nintendo Co., Ltd. • Ogni riproduzione totale o parziale è vietata.
© 1997 NINTENDO CO., LTD. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.

Wrestlers! Che branco di femminucce! Stanno facendo vedere quanto gli piace strofinarsi con l'olio e pavoneggiarsi proprio come ballerine. La prossima volta che incontro Hulk Hogan devo dirglielo! Ripensandoci, sarà il caso?

Testa A Testa

WCW contro NWO: di che cosa si tratta? Quelli che non sono dentro i misteri del wresting forse non sanno che cosa sia tutto questo chiasso intorno agli scontri tra leghe sportive. Alcuni ritengono che sia mitico, altri sono impegnati a trovare il campione che allunga di più i muscoli...

Su N64 le cose vanno ancora meglio, perché c'è tanto da lanciare sul ring e persino le femminucce possono sperare di vincere!

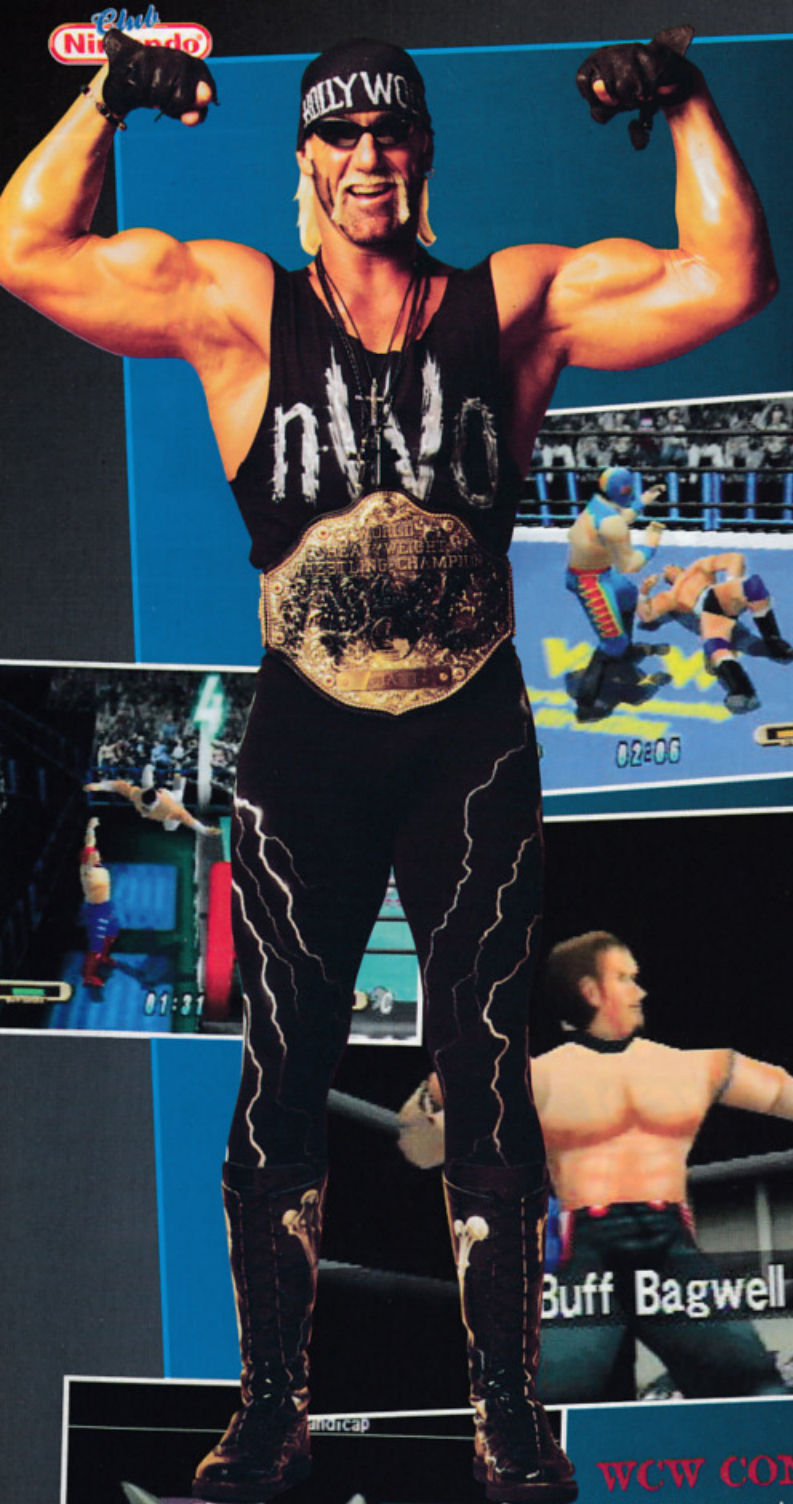
Un Gioco Che Ti Colpirà Come Se Fossi Sul Ring!

Perché questo gioco supera Killer Instinct Gold o la Trilogia di Mortal Kombat? Primo, questo non è un torneo di personaggi fantastici e di armi ninja. Qui ci sono solo i muscoli di 43 personaggi con le loro caratteristiche e mosse. Secondo, fino a 4 giocatori possono combattere impegnandosi in una sfida avvincente piena di colpi di... scena! Infine è uno dei giochi di lotta più semplici e più divertenti che si sia mai visto per la console Nintendo 64. Non vedrai litri di sangue scorrere sullo schermo, né "fettine" di carne che volano per aria, ma molte azioni ti faranno abbastanza male da non farti vedere l'ora di riposare il tuo corpo e la tua mente per un po'.

Respiro Pesante

Del buon rock sottolinea tutto il movimento nel ring e ciò tiene alto il livello dell'emozione. Qualsiasi mossa seria e non viene sottolineata dal boato della folla; mentre le prese migliori e gli attacchi sono accompa gnati dallo scricchiolio delle ossa e dai lamenti dei wrestlers. Con il tuo VIBRAPAK al suo posto e la paura di una capriola volante, ti sentirai probabilmente come se tu non avessi voluto essere da nessuna altra parte. O invece te la daresti a gambe levate?

Muoviti, Aggancia, Lancia!

Al contrario di tanti altri giochi di lotta questo non ha molte mosse da provare e ricordare per ciascun personaggio. La maggior parte sono delle combinazioni tra una presa e un lancio ed è spesso molto più importante scattare più velocemente del tuo avversario che avere una manica piena di mosse da sfoderare. Ogni lottatore ha modi differenti di rispondere quando schiacci i tasti, e dipendono dalla loro natura e dal livello del loro coraggiometro: più alto è, più è elevata la loro potenza. Se è bassa, cadranno al primo attacco, ma quando è alta faranno delle mosse impensabili per i semplici mortali. Ragazzo avvisato, mezzo salvato....

Modalità Di Gioco

C'è molta azione in questo titolo. Con così tanti combattenti fra cui scegliere e cinque modalità di gioco, incluse quelle da due e quattro giocatori, non saprai mai cosa voglia dire annoiarsi!

WCW CONTRO NWO

Metti i due combattenti più forti uno contro l'altro: ne vedrai delle belle. In questa modalità puoi scegliere di combattere contro il computer o un amico, oppure organizzare un torneo con anche cinque wrestler in ciascuna squadra. Stendi tutti e cinque i tuoi avversari e vinci l'incontro!

CHE ESIBIZIONE!

Si va per giocare e combattere: puoi organizzare un turno da solo, fare una squadra di due contro due, o uno contro due, oppure un combattimento a quattro dove di campioni ce ne resterà uno solo! Se il tuo amico è lento come le lumache e non riesce a tenere il passo, il computer porterà avanti l'azione così avrai sempre qualcuno contro cui lottare e il combattimento non si "ammoscerà" mai!

LA SFIDA DELLA LEGA

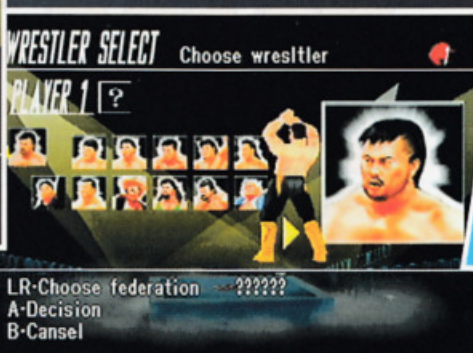
Le cose si fanno serie. Devi aprirti la strada e buttare giù tutti i tuoi avversari della organizzazione scelta. C'è la WCV, la NWO, la DOA e una non ufficiale. Li sai mantenere i segreti? Se vinci i campionati contro le altre leghe, ce n'è persino una segreta alla quale arrivare. Seleziona il tuo peso e salva le tue vittorie sul controller Pak, così non perderai tutto, se dovrai fermarti per tirare un po' il fiato...

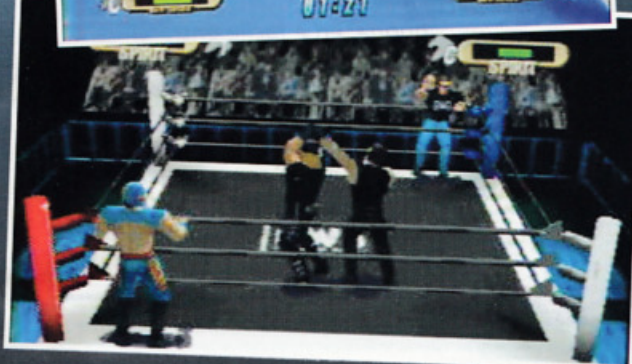
FAI LA TUA LEGA

In questa opzione puoi metter su la tua propria organizzazione e disporre sul ring fino a otto lottatori singoli oppure una squadra unica. Decidi con cura i lottatori e darai vita a delle competizioni talmente agguerrite che se ne parlerà per anni e anni. Puoi scegliere di combattere con tutti i lottatori, oppure lasciarne alcuni controllati dal computer così non dovrai affilarti le unghie anche per tale compito.

TORNEO

Ancora una volta ci sono otto giocatori da selezionare per il combattimento in questione: un solo individuo vincerà, fino a quando ci sarà un altro numero uno! Puoi avere o un combattente unico o una squadra, ma assicurati di aver fatto molto pratica e di avere i muscoli caldi, perché ci sarà una sola possibilità di vincere!

WRESTLER SELECT Choose wresltler
PLAYER 1 ?
LR·Choose federation ??????
A·Decision
B·Cansel

Raccogli La Sfida!

Con 43 combattenti diversi forse non sai da dove iniziare in questo contesto così caotico. Sono tutti personaggi affascinanti con le loro mosse e il loro modo di comportarsi. Metterli alla prova è forse la maniera migliore per osservare le loro caratteristiche migliori e anche quelle peggiori. Generalmente se vuoi iniziare una mossa vincente, aggancia il tuo avversario usando il tasto B, poi muoviti velocemente su altri tasti per lanciarlo da qualche parte o schiacciarlo al suolo. Voltarti mentre lo hai afferrato, manderà qualche suo pezzo fuori posto. Salta e calcia a tuo piacimento quando ti rendi conto di avere sotto controllo il tuo rivale. Alcuni dei volti dei combattenti li conosci dai film e dalla televisione, altri sono dei ragazzini di provincia che vogliono fare i grossi. Gioca alla tua maniera e presto si vedrà chi è il migliore.

Chi Sarà Il Numero Uno?

Ci sono tanti buon giochi di lotta a parte questo per N64 ed è difficile scegliere, se ne vuoi comprare solo uno. Compri un gioco per la sua atmosfera o la carica di divertimento, oppure in base ai costumi dei personaggi? Per molte persone la possibilità di giocare in quattro, è una caratteristica sufficiente per farli decidere, ma in questo caso ci sono delle cose in più per le quali vale la pena di darci uno sguardo. La grafica è veramente mitica ed è stupefacente che N64 permetta il controllo di protagonisti talmente dettagliati e controllabili. Forse la ragione principale è la possibilità di dare una "batteria di botte" a questi folli strapagati, dai capelli lunghi e i vestiti da squali. Mi raccomando: non farti ripagare con la stessa moneta!

A NAGANO, IN GIAPPONE, SI È APPENA SVOLTA LA 18° OLIMPIADE D'INVERNO. KONAMI E NINTENDO HANNO PENSATO A NOI, SPORTIVI IN POLTRONA, E CI HANNO DATO L'OCCASIONE DI VIVERE SPERANZE ED EMOZIONI A CASA, SENZA DOVER DURARE TROPPA FATICA (E SENZA SENTIRE TROPPO FREDDO!).

NAGANO WINTER OLYMPICS '98

GIOCHIAMO VERAMENTE!

Nel gioco Nagano Olympics sono promessi eventi reali in ambienti reali: i percorsi e gli stadi sono modellati su quelli che si sono visti in Giappone o in televisione. Sono presenti 16 nazioni e, se scegli l'Italia, ricordati quanto sia importante vincere e non fare brutte figure! L'ambientazione del gioco è buona, con particolari molto carini come le cabine della teleferica e i palloncini lungo i percorsi, e la sensazione di essere lì senza causare troppi guai è fantastica.

È molto facile entrare dentro la meccanica del gioco, ma molto più difficile farlo bene. La sfida per battere il tuo record, o quelli di altri avversari ti darà la forza di non mollare anche quando avresti voglia di farlo.

LE SPECIALITÀ PRINCIPALI

Ce ne sono dodici che metteranno a dura prova il tuo fisico e la tua concentrazione! Si va dalle prove di sci piu serie e competitive al divertente snowboard al più tranquillo curling! Seguici nel viaggio attraverso tutte queste discipline così potrai avere un assaggio di quello che ti aspetta.

DISCESA LIBERA

Tutto comincia qui, in cima a discese alpine con una valanga sotto i tuoi attacchi e un villaggio di chalets pochi chilometri più in basso. Questa parte è buona, ed è facile entrarci dentro: pensa ascolterai tanti commenti che ti faranno sentire proprio lì. Non è assolutamente facile mantenere la concentrazione fino in fondo, ma quando ci riesci il tuo morale salirà alle stelle!

SLALOM GIGANTE

Anche questo sport non è molto difficile, e non avrai tanti problemi ad arrivare in fondo. Ti richiederà, però, un buon grado di concentrazione e tanta attenzione per passare attraverso le porte senza far danni e con un buon tempo.

Un uso corretto del tasto B ti aiuterà ad affrontare correttamente le porte e con qualche prova ti piazzerai bene. Mi raccomando non causare una valanga!

SALTO DAL TRAMPOLINO

Ti ci vorrà un pó di pratica perché le cose vadano bene: mi raccomando è importante la realizzazione di un ottimo tempo. Le due specialità (90K e 120K) differiscono nell'altezza del punto di partenza, nella lunghezza dei salti e nel tempo trascorso in aria. Come te la cavi con l'aerodinamica? Non sarà facile soprattutto quando devi atterrare: ma sei fortunato e tutto andrà comunque bene anche perchè la neve è molto... soffice!

IL CURLING

È una specialità strana in un titolo come questo e richiede un approccio diverso. L'accurata disposizione della tua pietra, il suo piazzamento corretto dipendo dalla combinazione tra la direzione e la potenza del colpo. Spazzola il ghiaccio per far avanzare la tua pietra verso la porta: fare goal ti darà una megasoddisfazione!

FREESTYLE

Questo forse è la specialità meno significativa del gioco. Seleziona una serie di acrobazie: capriole, piegamenti, piroette e poi premi il tasto A Blu, siediti e aspetta. Sembra eccezionale quando voli per aria, ma non c'è molto da tenere sotto controllo mentre atterri.

Ti divertirai molto di più a stare con gli sci sulla pista. Usa questa disciplina quando vuoi rilassarti un pó!

SNOWBOARD

Sembra molto mitico, e puoi decidere le acrobazie da fare, mettendo a segno un "sacco" di punti! Poi è tutta una questione di premere i tasti giusti in sintonia con quelli che appaiono sullo schermo, rispettando il tempo per far stare il tuo giocatore sul percorso. Osservare queste combinazioni è più importante di tutto, mentre non ci sono conseguenze disastrose se cadi.

SLALOM GIGANTE CON SNOWBOARD

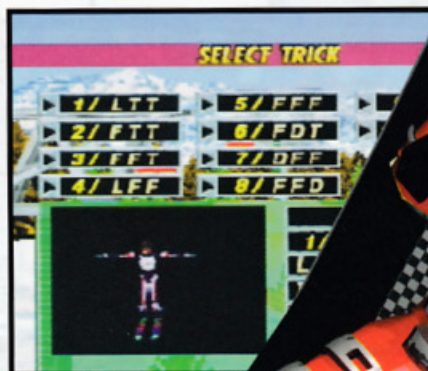
Ti sentirai più sicuro con lo snowboard più largo e più lento. É molto difficile realizzare un buon tempo: vai giù piano e non tagliare le porte troppo da vicino.

Qual è il segreto? La concentrazione! Ma sarai facilitato perché non ci sono gli spettatori che ti distrarranno.

VELOCITÀ SUI PATTINI

Due specialità qui: 500 e 1500m, ciascuna contro un singolo avversario su un percorso liscio come l'olio! Regolare il tempo è importante per acquistare la velocità iniziale e riuscire a schivare gli ostacoli. Ma non è divertente quando non ci sono dei veri pericoli che spuntano all'angolo mentre devi scansare le cunette e gli avversari!

BOB IN 4

Rispettare il tempo e regolare la posizione degli uomini per ottenere la migliore distribuzione dei pesi è quello che ti renderà un campione. Il fatto che ti sia mostrato il tempo intermedio quando stai discendendo, ti aiuterà a mantenere la concentrazione, ma ti potrà "mandare fuori di testa", nel momento in cui dovrai curvare. Tieni il naso fisso allo schermo!

SLITTA SINGOLA

Completamente pazzesco! Il segreto per andare ovunque deriva dalla combinazione di premere i tasti L e R abbastanza per acquistare velocità, prendere la traiettoria giusta, arrivando in fondo senza correre il rischio che la slitta si capovolga. Occhio Ragazzo! C'è una brutta cunetta e proprio quando credevi di poter stare tranquillo ti può invece ancora succedere di tutto!

CHE SPETTACOLO!

Quando hai completato una specialità, guarda la ripresa aerea di tutte le tue piroette e capriole sia che tu sia stato un drago, sia che tu sia stato un disastro e tu voglia rivedere una caduta disastrosa. La grafica qui è buona, anche se non puoi controllare la ripresa come in altri giochi di N64.

Se vuoi comporre le tue azioni a quelle delle vere specialità, scegli gli atleti e le loro nazionalità, e osserva i tuoi record nei tabelloni delle classifiche. Se ti senti un pò cattivello, mostrali a quelli che sono stati meno bravi di te. Li farai morire dall'invidia!

REVIEW NINTENDO 64

Nagano Winter Olympics

INFO
- **LIVELLO DIFFICOLTÀ:** Facile
- **PRIMO PUNTEGGIO:** 2 medaglie d'argento, 1 medaglia d'oro

CREDITS
- **DA:** Konami
- **SVILUPPATO DA:** Diamond Dust
- **DISTRIBUITO DA:** Linea GIG
- **TIPO DI GIOCO:** Simulazione sportiva

COMANDI
- **CONTROLLO:** Ragionevole
- S: Start/Pausa
- A: Vario
- B: Vario
- C: Niente
- L/R: Vario
- Z: Niente

CARATTERISTICHE
- **GIOCATORI:** 1-4
- **SFIDA:** No
- **CONTROLLER PAK:** Si
- **VIBRA PAK:** Si
- **OPZIONI:** Nazionalità, Alcune caratteristiche degli eventi

CACCIA ALLA MEDAGLIA

È molto facile entrare dentro! Con così tante specialità e un grande campionato c'è da giocare per ore e ore. Nessuna di queste dura particolarmente a lungo e la sfida è molto coinvolgente; inoltre se fosse stato possibile cambiare gli angoli della ripresa, il risultato finale sarebbe stato mitico! Soprattutto nel caso che tu sia un patito degli sport, se segui le Olimpiadi e ne vuoi ricreare l'atmosfera nella tua camera!

Cruis'n USA

Cruis'n USA va veloce. Molto veloce. È il tipico gioco che ti porta da zero a cento più rapidamente del lancio da un precipizio. Sentirai, veramente, la paura di strisciare nella foresta delle sequoie e dovrai nascondere la testa quando un camion guiderà verso di te per coinvolgerti in uno scontro pazzesco! Quando sarai ai comandi per dirigerti verso il Mid West con la radio che canticchia, nessuno ti potrà fermare!

VIA AL MOVIMENTO!

Nintendo voleva realizzare questo N64 come una "sala giochi"in versione domestica. E sai una cosa? Ci sono riusciti! I fondali sono eccellenti e gli sprites così dettagliati proprio come ti aspettavi da un gioco di guida da sala giochi. Cambia musica e ascolta il Boogie Bluegrass: giurerai di essere in un vecchio film insieme a Burt Reynolds. Attraverserai 14 differenti circuiti in un viaggio da San Francisco a Washington DC, ma non sarà una gita di piacere: dovrai vincere ogni singola gara, se non vuoi rimanere al palo. Mi raccomando: non ingripparti subito e... parti, velocissimamente!

Alcuni scontri sembrano fantastici ma solo fino a quando riesci ad evitarli.

Puoi gareggiare attraverso gli USA!

SECONDO PILOTA CERCASI!

I fondali, le sonorità, gli scontri, gli effetti...insomma, tutto impressionerà i tuoi occhi e le tue orecchie. La modalità due giocatori offre qualcosa extra, e sarà ancora più emozionante seguire la competizione attraverso gli innumerevoli scenari di questo continente vastissimo. Le sensazioni sono quelle che immaginavi di trovare in un gioco che simula la guida, ed è mitico il fatto che anche le persone che ti guardano da dietro le spalle si meraviglieranno.

Non ti preoccupare su quale lato della strada devi correre... C'è una gara da vincere!

Le larghe autostrade del West offrono più spazio.

SELECT A GEAR

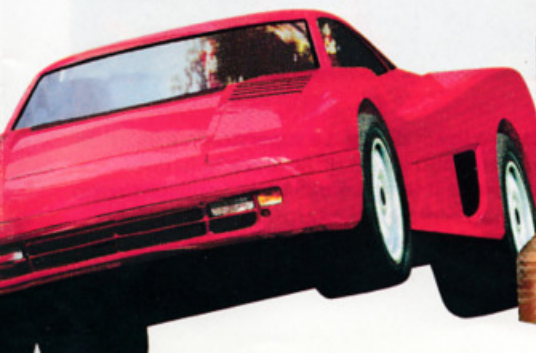
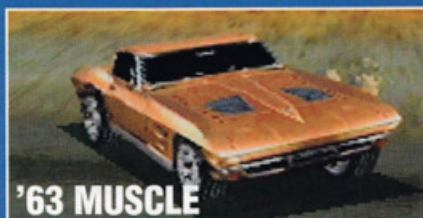
DUE GIOCATORI

La modalità due giocatori non è molto differente da quella singola. Ci saranno sempre le altre macchine sul percorso ma uno di voi deve tagliare il traguardo per primo e andare avanti.

LA RADIO

Secondo il vero stile americano puoi cambiare il canale e la musica di sottofondo. Questa è una cosa positiva perché alcune colonne sonore sembrano proprio quelle dei telefim degli anni '70...

CRESCE LA POTENZA!

Quando hai superato un livello, hai la possibilità di scegliere, per tre volte, una macchina più potente. Questo significa che ci sono, in tutto, 15 percorsi differenti e 28 bolidi diversi.

SALTA SU UNA MACCHINA QUALSIASI!

Tutta muscoli, niente cervello.

Veloce come un razzo!

Aneggevole come se corresse su binari.

LA BOMBA

Ogni grande pilota sarebbe a casa sua in un bolide come questo!

Ci sono 4 macchine base con delle proprie caratteristiche. La 63 Muscle è una buona vettura per iniziare; L'italiana P69 è più agile e ha un'ottima aderenza al terreno, ma è leggermente più lenta; la Devastator è la più veloce ma devi essere un ottimo pilota per domarla, e la Bomba ha la migliore accelerazione ed è la numero uno se sbandi sul percorso. Tutte sfrecciano a 160 kmh ma la Bomba arriva a 190! Nei primi livelli le auto non ti sembreranno enormemente differenti, e non avrai difficoltà a vincere. La guida automatica è ovviamente più semplice ma la Manuale ti dà più il controllo. Per essere sinceri avrai già molte cose da fare senza doverti anche preoccupare del cambio. Questi bolidi hanno anche i freni, ma vengono usati solo dagli smidollati!

Porta i ragazzini a scuola e scatta!

Sirene spiegate!

PRESTRAZIONI STRAORDINARIE!

Una crociera fuori strada.

Tenere Up, Left e Down sul Pulsante Giallo C quando sei nella finestra "scegli la macchina", ti darà tre opzioni in più, variando lo stile del gioco ancora in maniera incredibile.

La macchina della Polizia è la più veloce, lo Scuolabus lento ma invincibile nello sconfiggere gli avversari, mentre il Veicolo per tutti i terreni, è il numero uno nel fuori strada.

DALL' OVEST A EST

1. IL PARCHEGGIO GOLDEN GATE

La corsa inizia in modo davvero facili, niente tornanti, a poco traffico e quindi non dovresti avere molti problemi. Avrai, invece, la possibilità di provare la tua macchina. Alla fine vedrai un marchio molto conosciuto su un manifesto.

2. SAN FRANCISCO

San Francisco è tutto un sali e scendi con dei vicoli ciechi. Ma ti sveliamo un piccolo segreto: dopo le salite generalmente c'è una curva a sinistra, invece alle discese segue una dirittura o una curva a destra. Anche questo percorso non sarà molto impegnativo: approfittane per migliorare la tua guida e tieni la destra così eviterai il traffico che arriva.

3. US 101

L'autostrada US 101 è la strada che trovi dopo. Prendi il punto di vista all'esterno della macchina: le curve non ti sfuggiranno. C'è anche un tornante prima della fine e dovrai affrontarlo con attenzione. Calma ragazzo: queste cunette non sono ancora niente!

4. LA FORESTA DELLE SEQUOIE

Il primo percorso difficile è quello nella foresta di sequoie. Devi uscirne fuori in testa prima di essere murato in una cattiva posizione in un angolino stretto. E attento, c'è un'occasione da prendere al volo nell'ultimo tratto.

5. STELLE A BEVERLY HILLS

Nei viali di Beverly Hills, affollati di celebrità, stai al centro della strada per evitare la confusione sui lati. La ripresa allargata della camera è utile per vedere il traffico soprattutto quando sei in galleria...

6. LA FREEWAY

Non è così affollata come credi. Le pendenze ti fanno andare veloce ma senza mettere a repentaglio la tua buccia! Questo livello di gioco è piuttosto lungo e potrai rallentare la tua guida realizzando, comunque, un buon tempo.

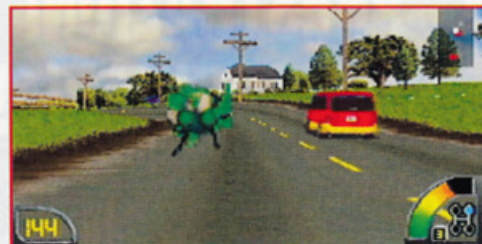
7. LA VALLE DELLA MORTE

Solo il nome è tutto un programma. Prova ad avventurartici e ne vedrai delle belle: è una strada con due corsie molto strette piene di traffico. Fuori strada il fondo è inaccessibile. Non è proprio il caso di assecondare quel tuo desiderio di vagabondare. Lo scopo in questo percorso? Arrivare prima del treno per attraversare il passaggio a livello! Altrimenti dovrai aspettare che sia passato e naturalmente il treno è molto, molto lungo!

8. ARIZONA

In Arizona è l'ora di iniziare ad usare il cervello. Sorpassa i tuoi avversari solo nelle dirittura, se non vuoi finire come un frullato provando a farlo in curva! Puoi cercare una scorciatoia se hai un buon fuoristrada.

9. GRAN CANYON

È un livello veloce, senza troppo traffico. È il momento di schiacciare il piede sull'acceleratore e lanciarti in corsa. Attento ai massi sulla strada: se li colpirai centrandoli, rotoleranno addosso agli altri concorrenti. Ti immagini che spasso!

10. IOWA

È famoso per tutti gli insetti e gli uccelli che invaderanno il tuo schermo, così tieni gli occhi spalancati. Evita di pagare il pedaggio e cerca uno spazio aperto per stare alla larga dagli scontri.

11. CHICAGO

Ha tre livelli diversi. La superstrada è facile, la galleria può essere difficile ma te la puoi cavare se il tempo è dalla tua, la sezione sotto i binari soprelevati è terrificante perché è piena di automobilisti ubriachi. Fai un pó te!

12. INDIANA

È simile al percorso dello Iowa, ma con molte più cimici. Arrivano in sciami e possono annebbiarti la vista e farti cozzare. Anche qui è meglio assumere un pusto di vista esterno alla macchina Faresti meglio a tenerti fuori dalla loro visuale... o a portarti una quantità di insetticidi incredibile!

13. APPALACCHIA

È il livello dallo scenario più piacevole, ma meglio che tu non ti metta a guardarlo. "Ocio" alle curve a gomito e alle discese cieche. Ti sembrerà davvero di essere sulle montagne russe e il cuore ti salterà in gola più di una volta. Usa il punto di vista del pilota: sarà una bella esperienza!

14. WASHINGTON

La parte finale della corsa ti porta a visitare la capitale. Guida senza perder tempo, perché se sarai indietro al momento di entrare nel tunnel, sarà difficile che tu vinca il percorso.

GUIDA PAZZA

Ci sono pochi giochi di guida così e la competizione è molto calda. Cruis'n USA è davvero veloce e sembra molto buono, anche se alcuni livelli di gioco sono un pó ripetitivi. È facile entrare dentro la meccanica del gioco e non ti devi scervellare eccessivamente se non vinci le prime gare, anche se le cose diventeranno più difficili andando avanti. Mi raccomando non ti ingrippare! Alcuni degli scontri sono veramente spettacolari e i percorsi sono stracolmi di oggetti e di guidatori folli, così dovrai essere sempre sveglio e tenere gli occhi aperti. Se sarai in gamba sopravvviverai abbastanza per arrivare fino in fondo.

Se ti piacciono i giohi di guida che trovi nelle sale giochi, allora questo fa per te.

E' BELLO GIOCARE INSIEME

22 dicembre '97
all'Ospedale Meyer di Firenze c'è aria di festa.
l'inaugurazione di due sale d'attesa, una per i genitori e una per i bambini ricoverati, sono intervenuti SuperMario ed i giocatori della Fiorentina.

6 gennaio '98
SuperMario ospite d'onore durante la festa della Befana Viola, dove la sua presenza ha scatenato l'entusiasmo dei fans.

Ecco qua l'angolino che Amico Giò e GIG hanno dipinto e costruito per il Meyer.

28 gennaio
la Fiorentina gioca a Milano contro il Milan, trasferta anche per SuperMario ed il pulmino GIG all'ospedale San Paolo per consegnare regali ai bambini ricoverati.

Alcuni giocatori della Fiorentina, tra i quali Robbiati e Falcone con lo staff medico del Meyer.

Esatto! Chi SuperSiamoNoi soci nintendoamici che ci spaparanziamo sulle pagine di questo eccellente giornale e altrettanto ci spaparanziamo sulle console di tutti i bit da 8 a 64 passando per il 16 e avendo saltato a piè pari il 32?

Così ci siamo detti in redazione (e il cestino è stato il più accanito sostenitore dell'idea, tanto che ci è toccato rovesciarlo e tenerlo fermo con un peso perché era troppo agitato e non ci lasciava il tempo di parlare!)
Insomma ci siamo appunto detti:
Facciamo un .....Test a Test. (*)
Spiritosissimi!!
Ma sarà adatto il nostro spirito per nintendosoci che vanno dai 5 ai 20 anni e oltre, passando per i carinissimi 7, i quasi cresciuti 10, i brufolosi 14, le crisi adolescenziali dei 16 e anche certe robuste lettere di protesta perché il game non scopre i suoi trucchi a padri di 40 ??

E riusciremo a tenere insieme in questa grande famiglia di pestatori di tasti sia i virili maschietti che le rosee femminucce passando attraverso la parità dei sessi e le pari opportunità?

(*)
il Test a Test è una spiritosissima versione deformata del francese Tète a Tète italiano Testa a Testa, incontro sentimentale ravvicinato e pieno di tenerezze.
Immaginatevi al tavolino di una panineria tète a tète con IL vostrO compagnO di classe preferitO, mentre lO aiutate a finire il cartoccio di patatine!! (naturalmente per la parità dei sessi la scena vale anche al contrario con sostituzione delle O in A!)

CHISUPERSIAMOTEST

Per partecipare al test a test, di notevolissimo interesse per la redazione, BARRARE i numeri in cui vi riconoscete.
A test a test finito vi faremo sapere con certezza CHISUPERSIETEVOI !!!!

La partecipazione al Supertest dà diritto ad una apparizione gratuita sulle pagine del Nintendo Club, soprattutto con foto o autoritratto disegnato, se da voi gentilmente forniti.

NOTA:

Per rispettare la legge sulle pari opportunità è chiaro che al posto di Socio va sostituita con uguale dignità la parola Socia.

INOLTRE:

elencare in ordine di SLAP!SLAP! cioè preferenza assoluta, i vostri giochi e consolle.

Ragazzi Sveglia: direttamente dal loro esordio nel Re Leone arrivano, in questo gioco dalle multisfide, due dei vostri personaggi preferiti, Timon e Pumbaa! Questi pazzerelli si aggireranno negli scenari della giungla saltellando, colpendo, facendo a pugni. Bambini di tutte le età, vi divertirete a giocare nel colorato mondo di Timon e Pumbaa...

Burp

In BURP sarai Pumbaa e verrai bombardato da una pioggia di frutta, cimici, bestie e altri oggetti. Il tuo compito? Cercare di distruggerli o di scansarli, muovendoti da lato a lato. Schiacciarli come mosche con un bel colpo di coda è una mossa piuttosto efficace, ma la cosa migliore è spalancare le fauci e fare burp (prima non troppo forte e poi alzando il volume) così potrai mandarli in mille pezzi ! Forse la tua mamma non approverà, ma stiamo un pó a vedere...

Se verrai colpito tante volte, ti verrà un terribile mal di testa, quindi o ti muovi velocemente o apri l'ombrello per ripararti. Occhio, perché avanzando nei livelli, la velocità di caduta degli oggetti, aumenta!

Giochi nella Giungla

Ci sono 4 sfide da scegliere: siete pronti ad iniziare? E allora giochiamo!

Hippo Hop

Lo scopo di questo gioco è raccogliere cimici e fare punti. Il veloce e furbo Timon deve saltare sia sugli ippopotami che stanno facendo un "bagnetto" nel fiume, sia sui tronchi per raggiungere gli insetti. Usa le pietre che sono in mezzo al fiume per arrivare alle cimici più lontane. Ma stai attento perché le cose non andranno liscie come l'olio. Se perdi l'equilibrio, finisci in acqua e diventerai come "carne in scatola" nelle fauci dei ferocissimi coccodrilli! Non dimenticare di raccogliere gli oggetti speciali soprattutto dopo che hai sentito il fiore suonare.

Il Flipper Della Giungla

Se ti piace giocare a flipper ti piacerà giocare a questo gioco; se non ti piace giocare a flipper, ti piacerà Il flipper della giungla!
Tre pagaie terranno viva l'azione e puoi fare un "sacco" di punti, buttando giù tutti i personaggi del Re leone che saltano su in mezzo al tabellone. Per realizzare un punteggio altissimo, accendi le lettere G.R.U.B. e abbatti le iene per scrivere Hakuna Matata. se vuoi vincere delle Opzioni speciali, spedisci la pallina giù in una porta, dove riapparirà nelle ruote dell'elefante. Un gioco fantastico: scalda le dita e via al divertimento!

Fionda

Non devi colpire tutto quello che vedi muovere nella giungla, ma solo i ragazzacci: fai punti se colpisci i cattivi, ma li perdi, se colpisci i buoni. Durante l'azione velocissima come farai a distinguerli? O metti un paio di occhiali potenti o "sgrani" gli occhi! A volte vedrai un cartone: prendi la mira e colpiscilo per guadagnare dei punti in più. Apri delle camere nascoste, colpendo le aree segrete, ad esempio il pesce nelle cascate. Appariranno tutti i generi di animali: api, coccodrilli, uccelli e ippopotami.

C'è una giungla qua fuori!

Ce n'è abbastanza per tenere i fan del Re leone impegnati per lungo tempo. L'atmosfera dell'originale è ricreata bene nella grafica, nei suoni della giungla e in alcune caratterizzazioni dei personaggi del cartone animato di Walt Disney. Se questo non ti basta ci sono anche 4 giochi in uno! sebbene nessuno di essi sia particolarmente complicato e duri all'infinito, riderai tantissimo. Provare per credere!

REVIEW SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Timon & Pumbaa's Jungle Games

INFO
- **LIVELLO DIFFICOLTÀ:** Facile
- **PRIMO PUNTEGGIO:** Giocare a Flipper tutto il Giorno

CREDITS
- **DA:** T•HQ
- **SVILUPPATO DA:** T•HQ
- **DISTRIBUITO DA:** Linea Gig
- **TIPO DI GIOCO:** Rompicapo

CARATTERISTICHE
- **GIOCATORI:** 1-2
- **SFIDA:** Si
- **BACK UP PILE:** No
- **CONTINUA:** Si
- **OPZIONI:** Difficoltà/Musica/Suono

COMANDI
- **CONTROLLO:** Buona

A Varie
B Varie
X Varie
Y Varie
L/R Flipper
S Start/Pausa

Suono, Grafica, Longevità, Originalità, Strategia, Sfida, Azione, Giocabilità

Grande / Buona / Discreta / Sufficiente

TÒ C'È DOH!

Tò guarda chi si rivede... La birba più birba della galassia Arkanoid. Il comandante Therle sta cercando nuovi pianeti da colonizzare ma Doh ha mandato le sue truppe per sbarrargli la strada. Il tuo compito? Annientare il nemico e cercare di tornare nella tua "dolce casetta". In ogni livello controllerai una capsula dalla forma di navicella armata di proiettili e raggi laser per sbarazzarti di tutti i blocchi che incontrerai.

AVVENTURE GALATTICHE!

Con Arkanoid scegli tra la modalità uno o due giocatori. Nella prima devi farti strada tra livelli sempre più complicati, "scontrandoti" con un personaggio principale. Se manterrai il controllo della navicella e saprai usare le tue armi, il gioco durerà all'inifinito. Se, invece, scegli l'opzione a due giocatori, potrai decidere fra tre diverse modalità. La prima consiste in una sfida a tutto schermo da intraprendere a turni, mentre nella seconda lavorerai in squadra, ovvero con due navicelle per annientare i blocchi di Doh. L'ultima è la classica sfida testa a testa dove combatterai il tuo avversario su uno schermo diviso a metà.

Pochissimi sono i PC sui quali non è mai stato lanciato un gioco come Arkanoid, un classico con molte varianti, insomma un grande successo! Come mai? Provate a giocare con questa nuova versione per SNES. Dopo capirete facilmente il perchè!

ARKANOID

CAPSULE COLORATE

La maggior parte dei blocchi colorati si distruggono con un colpo solo, mentre per rimuovere quelli d'argento avrai bisogno di più attacchi. I blocchi che non riuscirai a togliere sono quelli di colore oro ma li puoi usare per far lanciare i tuoi proiettili in altre aree. Sveglia Ragazzo! Alcuni blocchi colorati nascondono delle capsule che saranno rilasciate e cadranno quando il blocco è distrutto. Ce ne sono di nove tipi in tutto e daranno alla tua navicella poteri diversi, se... sarai capace di "acchiapparle"! Alcune la renderanno più lunga, altre allargheranno il campo delle forze, oppure ti apriranno un varco per il livello successivo.

REVIEW SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

ARKANOID

INFO
- **LIVELLO DIFFICOLTÀ:** Facile
- **PRIMO PUNTEGGIO:** Livello 25

CREDITS
- **DA:** Nintendo
- **SVILUPPATO DA:** Taito
- **DISTRIBUITO DA:** Linea GIG
- **TIPO DI GIOCO:** Azione

CARATTERISTICHE
- **GIOCATORI:** 1-2
- **SFIDA:** Si
- **BACK UP PILE:** No
- **CONTINUA:** Infiniti
- **OPZIONI:** Velocità, Vite, Difficoltà, Musica

COMANDI
- **CONTROLLO:** Buona

 Fuoco Laser/Lancio proiettili

 Accelerazione dei movimenti della navicella

 Fuoco Laser/Lancio proiettili

 Accelerazione dei movimenti della navicella

 Non attivi

 Selettore: Pausa **Start:** Start/Pausa

FAI IL TUO GIOCO!

Hey muchacho! Se diventi un campione e il gioco non ha più segreti per te, aggiungi un pò di pepe alla sfida e vai alla modalità Edit. Puoi creare il livello di gioco più diabolico che ci sia! Incredibile ma vero: seleziona il tipo e la posizione dei blocchi, dove e quali nemici includere. Quali incredibili idee stanno frullando nella tua testolina? Ho paura di scoprirlo... Comunque, quando avrai progettato il tutto, inizia a giocare sullo schermo che hai creato. Potrai giocarci tutte le volte che vuoi, oppure cambiarlo ancora per renderti la vita più facile o... più difficile! Sfortunatamente non c'è la possibilità di salvarlo, ma anche questa è una novità positiva se sei un tipo sveglio e hai tanta fantasia!

IL PIÙ CLASSICO DEI CLASSICI!

È molto meglio di tanti giochi ripescati dal passato: inserisci la spina... e gioca! Se dopo un pò la colonna sonora diventa un ronzio noioso per le tue orecchie, Abbassa il volume! L'inclusione del back up pile sarebbe stata un'idea carina, ma c'è l'opzione della password così potrai ritornare al livello raggiunto, prendendo nota del codice numerico. È una delle rare occasioni in cui un classico è decisamente meglio della versione tridimensionale. Il segreto? La semplicità. Provalo e non ti potrai fermare più!

Titus, la compagnia francese che ha firmato Larmborghini su Nintendo 64 e Preistorik Man su SNES, ha appena finito di completare Superman per Game Boy. L'eroe più veloce al mondo non ha fatto molto nei videogiochi prima di adesso e, sebbene la Titus stia sviluppando un superman per N64, è la prima volta che appare sul piccolo schermo.

BERSAGLIO MOBILE!

Volare, combattere, camminare, nuotare sono azioni che avranno luogo al decimo livello, negli scenari situati tra le strade principali di Metropolis e la base sottomarina segreta di Luthor. Prima di questo ogni tipo di cattivo ragazzo si metterà in coda per neutralizzare Superman e cercare di rendergli la vita molto complicata. Oltre ad evitarli, il nostro mitico eroe deve anche cercare e scovare la chiave perduta per liberare alcuni cittadini prigionieri del progettato impero.

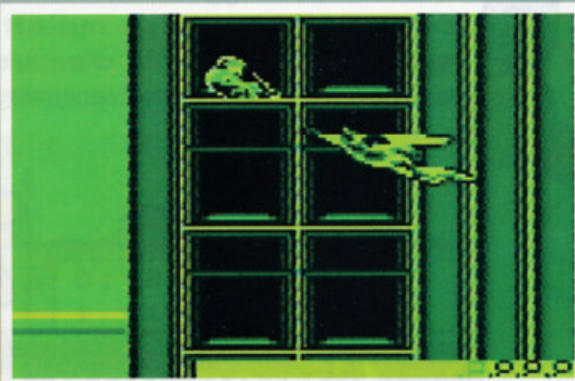
GLI ALTRI EROI PASSANO IL TURNO: ORA STA A SUPERMAN!

Altri supereroi hanno mostrato i loro muscoli sul piccolo schermo, come l'Uomo Ragno e Batman, tutti e due tentando di dimostrare di essere i numeri uno e apparendo un po' ridicoli quando cercavano di volare con i loro costumi svolazzanti. In questa "mini" avventura superman deve fare le solite cose, ovvero sbarazzarsi dei ragazzacci che conosci già dai tempi dei fumetti. Qui Lex Luthor, si è messo in testa di rapire delle persone innocenti e venderle ad un alieno conosciuto come Preserver che fa terribili esperimenti. Preserver è un avido collezionista di ciascuna specie vivente, inclusa l'umana, e sta pagando Luthor per l'aiuto che gli ha dato, rivelandogli alcuni segreti tecnologici che renderanno la vita un po' più difficile anche a Superman. Una volta che avrà tutto quello che desidera, Luthor distruggerà il pianeta e se ne andrà. Prova ad indovinare qual è L'ultimo pezzo da collezionare? Superman, naturalmente!

SUPERDUPER

In questi giorni di grafica avanzata e eccessive complicazioni di gioco, sembra che ci sia ancora posto per la semplicità della piattaforma di Game Boy. Il titolo è basato sulla serie animata della Warner Bros. Così non ti aspettare che i caratteri assomiglino a quelli degli attori televisivi. In più la storia dei fumetti, i criminali buffissimi e i robot fanno parte di quello che credevi di trovare in un titolo del genere, e la mania crudele del collezionista da un tono in più di terrore. Se ti piace il genere, perché non provi a collezionarlo anche tu?

L'AZIONE CONTINUA!

In questo gioco troverai lo scrolling che hai conosciuto anche nei giochi precedenti. La differenza principale è nell'abilità di Superman a volare, nell'assortimento dei criminali pronti per essere spediti via con un mega calcio, e nella storia che scorre sul video, dando un'emozione in più agli appassionati di fumetti. Mi raccomando: conservare l'energia di Superman è importante quanto combattere i nemici. In alcuni livelli il tuo eroe volerà sempre: un'impresa da poco per un tipo come lui! Ci sono anche dei passaggi segreti e gallerie da trovare, pieni di imbroglioni, mine e detriti. Metti anche tu le ali per non pestarli!

OSTACOLI IN...VISTA!

I livelli strabordano di ostacoli per sbarrare la strada a Superman e buttare all'aria il suo piano. Lex Luthor ha piazzato una quantità infinita di missili pronti ad esplodere, e dei robot-mina armati di kryptonite, alla quale Superman è molto "allergico, per proteggere la sua base segreta. L'alieno ha inviato i suoi cattivi preferiti- dai rinnegati sulle biciclette volanti- ai membri della sua guardia speciale. Ha deciso di non volersi arrendere senza combattere fino all'ultimo colpo!

TAMAGOTCHI

Le schermate di queste pagine sono tratte dal Super Game Boy

Raccogli una stella

Tutti noi abbiamo sentito parlare dei cuccioli virtuali che stanno in una tasca o ciondolano dal portachiavi, che danno fastidio a genitori ed insegnanti e che ogni tanto con un flebile bip bip ci avvertono che hanno bisogno di attenzione. Questi animaletti elettronici hanno letteralmente invaso le nostre case e non contenti sono arrivati anche sullo schermo del nostro Game Boy.

Scegli un uovo – quello che vuoi.

Consigli utili

La maggior parte del tempo che il tuo Tamagotchi trascorre a casa tua puó esser tenuta sotto controllo tramite il Control Panel. Da lì tu potrai nutrire il tuo cucciolo, lavarlo, curarlo e giocare con lui. Quando il tuo Tamagotchi si comporta bene puoi gratificarlo con lodi e complimenti, ma attento, non devi esagerare altrimenti ti ritroverai ad avere a che fare con un cucciolo triste e poco collaborativo. Tieni sotto controllo le sue abitudini alimentari, la sua salute e abbi cura che dorma sempre abbastanza e allora puoi essere sicuro che avrai un cucciolo di cui andare fiero, anche se dovesse essere il più brutto della città!

Raccontami una storia

Atterrati sulla Terra direttamente dalla loro casa nel Cyber spazio i piccoli Tamagotchi sono persi senza il tuo aiuto. Infatti tutto quanto concerne il loro stato di vita è nelle tue mani. Dovrai occuparti di tutti gli aspetti della loro vita quotidiana, dal cibo, alla salute, al sonno, al gioco, alle cure mediche se hanno qualche piccolo incidente.

Come tutti i veri cuccioli hanno bisogno di una casa accogliente, un ambiente salubre e di essere guidati in alcuni cose, come il fare esercizi o andare a riposare ad un'ora giusta.

Le giornate con il tuo Tamagotchi scorrono in maniera abbastanza tranquilla e abitudinaria, ma puo' capitarti di dover fronteggiare alcuni imprevisti, come un'improvvisa malattia o un repentino cambiamento d'umore del tuo animaletto che si sente trascurato.

Gioca con lui

Ricordati sempre che è importante giocare con il tuo cucciolo virtuale. Questo non soltanto per farlo divertire ma anche perchè attraverso il gioco il tuo Tamagotchi potrà imparare tante cose con lo Studio e mantenersi in salute con lo Sport. E poi si sa giocare allunga la vita. Se continui a giocare con il tuo piccolo amico e ad incoraggiarlo, potrebbe diventare tanto bravo da essere iscritto ad un torneo che premia il cucciolo più studioso, il più sportivo ed il più bello. Un professore è a tua disposizione per darti una mano e per esaminare il tuo cucciolo.

Cambiando Cambiando

Quando prendi un cucciolo è una cosina piccina, piccina, tenera e spaventata. Come cresce dipende da te. Quando crescono, i cuccioli cambiano e hanno caratteri diversi l'uno dall'altro, con gusti ed esigenze particolari. Quando sono adulti si trasformano ancora, alcuni sono più intelligenti, altri sono molto attivi e certi sono dei veri pelandroni. La maggior parte dei Tamagotchi sono simpatici e pacifici, ma alcuni diventano rabbiosi e tristi quando le cose non vanno troppo bene. Cresci un giovane Tonmarutchi con il cibo sbagliato e si nasconderà talmente bene che non lo vedrai mai più.

Fai attenzione

Tutti noi abbiamo bisogno di dedicarci a qualcuno e può essere divertente initiare a farlo seguendo questa creaturina virtuale. Il gioco è migliorato molto arrivando sul Game Boy, sia come grafica che come attività di gioco. Se ti piacciono i giochi elettronici e vorresti un cucciolo tutto per te ma non hai spazio in casa non farti sfuggi re quest' occasione. Ti divertirai...

PIQURE PILULE

Medicine

PAIN VIANDE LEGUMES GLACE GATEAU

Cibo

O caro, come sei cresciuto

Status

REVIEW GAME BOY

TAMAGOTCHI

INFO

- **LIVELLO DIFFICOLTÀ:** Facile
- **PRIMO PUNTEGGIO:** Mi chiama!

CREDITS

- **DA:** Bandai
- **SVILUPPATO DA:** Bandai
- **DISTRIBUITO DA:** Linea Gig
- **TIPO DI GIOCO:** Cucciolo Virtuale

COMANDI

- **CONTROLLO:** Facile

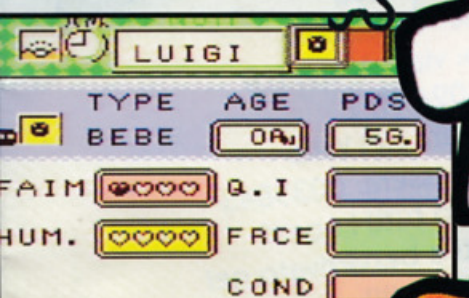
 Seleziona l'azione

 Schermata precedente

 Inizia il gioco

 Non usare

CARATTERISTICHE

- **GIOCATORI:** 1
- **SFIDA:** No
- **BACK UP PILE:** Si
- **CONTINUA:** No
- **OPZIONI:** Veloce

Nintendo

Titolo: ***Il cestino non è carta straccia.***
Autore: ***UDR***
Personaggi e interpreti: ***il cestino e la carta***
Produttore: ***Gig Nintendo***

Riassunto:
Nell'angolo più lontano, nascosto alla vista della carta, nella mitica redazione del Nintendo Club, il cestino covava vendetta. Contro chi? Lo scoprirete alla prossima puntata. FINE.

Questa lettura vi è stata offerta dall'Associazione Scrittori in Erba in collaborazione con T.Q.D.R. c.c. (Tutti Quelli Della Redazione Compreso il Cestino).

A TUTTA FORZA RAGAZZI!

IL RETTANGOLO DEI COLMI

Avendo dato il via adesso...si continua...a tutto colmo!!!

Quali sono i film preferiti dagli elettricisti?
Quelli ad alta tensione!

Qual è la malattia tipica degli elefanti?
Gli orecchioni!!

Qual'è il colmo per un angelo?
Fare una vita d'inferno!

Cosa fanno il polpo e la polpa dopo essersi sposati?
Le polpette!

Perché le giraffe hanno il collo lungo?
Per non sentire l'odore dei piedi!

Il colmo per un gatto?
Fare una vita da cane!

Questi colmi sono stati gentilmente offerti da FILAFERRO ALAN, socio multiattivo che troverete anche nella zona trucchi.

LUISA MAGLIOLA

A Luisa Magliola, di anni 10, che ha letto 10 volte il nostro giornale numero 3 (reclamo inoltrato per i numeri mancanti) e che ha promesso di scriverci ancora per il PREMIO MISTUPISCI a cura della redazione.

FRANCESCO GIACALONE

Nome: Francesco
Cognome: Giacalone
Indirizzo: via P.Arena n.9
C.A.P. 91026 (TP)
Città: Mazara del Vallo
N.Codice tessera: 0035843
A Francesco tutti i nostri Supersaluti e benarrivato nel nostro giornale!!!!

Pagine 29-32 mancanti?